

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, bagi peranannya di masa yang akan datang (Hamalik, 2007: 14). Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan, oleh karena itu proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi yang di ingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka miskin aplikasi. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran.

Salah satunya adalah pelajaran matematika, karena pada umumnya pelajaran matematika dianggap pelajaran yang paling sulit, sehingga hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Salah satu penyebabnya adalah sikap siswa yang pasif saat proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar didalam kelas. Dalam pembelajaran terdapat banyak unsur yang saling berkaitan untuk menentukan keberhasilan dalam kegiatan belajar. Dalam proses belajar-mengajar guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Ibrahim dan Suparni (2009: 50), menyatakan bahwa strategi pembelajaran matematika adalah siasat atau kiat yang sengaja direncanakan oleh guru, berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuannya yang berupa hasil belajar bisa tercapai secara optimal.

Hasil belajar sebagai hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran diperlukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang terwujud dalam bentuk nilai hasil belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan tes (M. Nawi, 2012: 84). Hasil survey yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2012 menyatakan bahwa kemampuan matematika Indonesia menduduki peringkat ke 64 dari 65 negara peserta, dengan skor matematika 375 dan skor tertinggi diperoleh siswa China dengan skor 613.

Bervariasinya hasil belajar matematika dapat disebabkan oleh motivasi siswa dengan tingkatan tinggi, sedang dan rendah. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal yaitu faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar lebih ditekankan dari dalam diri individu dan faktor eksternal yaitu pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Dengan adanya keterkaitan antara kedua aspek tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis dokumen dari daftar nilai kelas X SMK Negeri 9 Surakarta masih mengalami kesulitan belajar terlihat dari siswa yang tuntas baru 12,50% dari 32 siswa. Hasil wawancara dengan guru matematika kelas X bapak Daryana, S.Pd (Rabu, 7 Oktober 2015), guru matematika kelas X masih banyak yang menerapkan strategi pembelajaran konvensional. Strategi pembelajaran konvensional merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Selama pembelajaran guru hanya menjelaskan dan memberi rumus-rumus matematika secara abstrak kemudian memberikan contoh soal dan siswa hanya duduk, dengar, diam, catat dan hafal. Hal tersebut menyebabkan siswa SMK Negeri 9 Surakarta kurang aktif dan belum optimal dengan hasil belajar matematika, hal ini bersumber dari penilaian hasil belajar dan evaluasi.

Sejalan dengan perubahan paradigma dalam belajar, belajar tidak efektif jika anak duduk dengan manis di kelas sementara guru hanya berceramah di depan kelas, namun belajar saat ini memiliki kecenderungan dengan istilah

belajar aktif (*Active Learning*). Belajar aktif merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan strategi pembelajaran melalui cara-cara belajar aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif. Untuk dapat mencapai hal tersebut, kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa. Belajar yang bermakna terjadi bila siswa berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajarinya.

Strategi pembelajaran yang juga sering dikembangkan akhir-akhir ini adalah strategi pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), yaitu strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Strategi pembelajaran *Cooperative Learning* akan membuat siswa merasakan saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok.

Selain strategi pembelajaran yang digunakan, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih mudah untuk mengikuti pelajaran, sedangkan siswa yang kurang mempunyai motivasi cenderung lebih sulit untuk mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang hasil belajar dengan strategi dan motivasi siswa dengan judul Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Jigsaw* dan *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Surakarta Tahun 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi.

1. Hasil belajar matematika cenderung bervariasi terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Hal ini mungkin berkaitan dengan motivasi belajar siswa.

2. Motivasi dari dalam diri siswa sangat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar matematika, maka semakin tinggi pula hasil belajar matematikannya.
3. Salah satu faktor yang mungkin juga menjadi penyebab rendahnya hasil matematika siswa adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Jika guru menggunakan model matematika yang menyenangkan, mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari seperti model pembelajaran berbasis masalah, portopolio, kooperatif maupun model pembelajaran yang lainnya, maka hasil matematika siswa akan lebih baik.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Jigsaw* dan *Bamboo Dancing*.
2. Motivasi siswa meliputi berorientasi kedepan, jujur, disiplin, tangguh, dan menyukai tanggung jawab pribadi.
3. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti.

1. Adakah pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 9 Surakarta?
2. Adakah pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 9 Surakarta?
3. Adakah Interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 9 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, dapat dirumuskan tujuan yang akan dicapai oleh kegiatan penelitian.

1. Menganalisis pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar.
2. Menganalisis pengaruh motivasi siswa terhadap hasil belajar.
3. Menganalisis interaksi strategi pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian, dapat diidentifikasi.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai prinsip-prinsip untuk mengembangkan kedisiplinan ilmu bahwa strategi pembelajaran dan motivasi belajar memiliki andil dalam prestasi belajar siswa
 - b. Untuk memperkuat teori bahwa strategi pembelajaran dan motivasi yang tinggi akan membentuk suatu kreatifitas siswa dalam berprestasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan prestasi dengan dampak hasil belajar yang memuaskan.
 - b. Hasil penelitian ini dikolaborasikan dengan peneliti yang lain dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran.
 - c. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan memperbaiki sistem pendidikan di sekolah.